

Как заполнять и показывать титры для бокса WSB

Не забудьте установить в системе все шрифты из папки «Design\Font».

Подготовка базы (исходные данные)

The screenshot shows the SL Sport Teams Editor interface with the following data:

LigaName	Season	CompetitionName	Place	SupervisorFirstName	SupervisorLastName	SupervisorFlag	CommentatorFirstName	CommentatorLa
WORLD SERIES OF BOXING	SEASON VI	WEEK 12	BOX PALACE, NOVOSIBIRSK	Суреп	ВИЗОР	Base\Flag\China.png	Комментатор	КОММЕНТАТО

SzReferee	SzSupervisor	SzCommentator	SzSchedule	SzBoxerProfile	SzAge	SzNationality	SzWeight	SzKg	SzHeight	SzCm	SzStance	SzRecord
REFEREE	SUPERVISOR	COMMENTATOR	SCHEDULE OF EVENTS	BOXERS PROFILE	AGE	NATIONALITY	WEIGHT	KG	HEIGHT	CM	STANCE	RECORD

FirstName	LastName	Wam	OldWins	Wins	IsWinner	ShortRegion	Logo	Name	ShortName
Red	RED	0	0	0		RUS	Base\Team_Logo\Cuba_Domadores.png		
Blue	BLUE	0	0	0					

#	Number	j1r1	j2r1	IsWinner	FirstName	LastName	Age	Nationality	Flag	Weight	Height	Stance	Record
1	1	0	0	0	Имя1	ФАМИЛИЯ_1	111	N1	Base\Flag\Netherlands.png	51	181	ЧТО-ТО_1	2-1-1
2	2	0	0	0	Имя2	ФАМИЛИЯ_2	2	N2	Base\Flag\Netherlands.png	59	182	ЧТО-ТО_2	2-1-2
3	3	0	0	0	Имя3	ФАМИЛИЯ_3	3	N3	Base\Flag\Netherlands.png	68	183	ЧТО-ТО_3	2-1-3
4	4	0	0	0	Имя4	ФАМИЛИЯ_4	4	N4	Base\Flag\Netherlands.png	80	184	ЧТО-ТО_4	2-1-4
5	5	0	0	0	Имя5	ФАМИЛИЯ_5	5	N5	Base\Flag\Netherlands.png	90	185	ЧТО-ТО_5	2-1-5
6	6	0	0	0	Имя6	ФАМИЛИЯ_6	6	N6	Base\Flag\Netherlands.png	888	186	ЧТО-ТО_6	2-1-6

До начала игры в программе SLSportTeamsEditor необходимо выполнить следующие шаги:

- 1) Заполнить поля в таблице «ИГРА» название сезона, текущего соревнования, места проведения, имя, фамилию и флаг супервизора и комментатора.
- 2) Заполнить список категорий в соревновании – полное название категории и следом ограничение по весу для этой категории.
- 3) В таблицах «Информация первой команды» и «Информация второй команды» заполнить название команды (FirstName и LastName), сокращенное название региона (ShortRegion), логотип команды (Logo) и начальное число побед (0, если это первая встреча команд). Поле IsWinner должно быть пустым. Первая команда соответствует красному углу ринга, вторая команда – синему.
- 4) Затем нужно заполнить информацию о боксерах для каждой из команд в таблицах «Игроки первой команды» и «Игроки второй команды». Для этого нужно создать пустую команду (нажать кнопки, обведенные на рисунке красными кружками 1 и 2). Затем нажать кнопку + нужное число раз (5 или 6). В колонке Number указывается номер категории боксера (от 1 до 6). В колонке IsWinner должен быть ноль. В колонках FirstName и LastName – имя и фамилия боксера. Age – возраст (полных лет). Nationality – национальность (короткое название). Flag – флаг страны. Weight – вес в килограммах. Height – рост в сантиметрах. Stance – стойка. Record – победы боксера.
- 5) Сохранить базу в папку рядом с файлом дизайна «BOX_WSB.SLSportTitleCfg».

В файле «Judges.csv» нужно заполнить информацию о судьях/рефери. В колонке FirstName – имя, LastName – фамилию, Flag – флаг (в виде «Base\Flag\???.png», где вместо вопросиков должно быть название страны). Первая колонка создана для удобства сортировки в Excel и программами не используется. Первым в сохраненном файле должен быть рефери, затем три судьи по порядку. Соответственно, перед соревнованием нужно заполнить таблицу всеми судьями. Затем для конкретного боя нужно проставить номера (1 для рефери, 2 для первого судьи, 3 для второго судьи и 4 для третьего судьи), отсортировать по первой колонке и сохранить файл. Либо можно в обычном блокноте переставить строки местами (при этом в первой колонке могут стоять любые цифры). Количество судей не ограничено, но в титрах используются только первые четыре строки. По кнопке «Referee» показывается титр с тестом из первой строки. Текст из строк 2-4 показывается в титрах с победителем по очкам «Winner...».

В файле «GroupStanding.csv» необходимо заполнить информацию о положении команд в группе. В поле GroupName указывается название группы, в поле Total – количество матчей, Wins – количество побед, Losses – количество поражений, PTS – очки, Name – название команды, Logo – логотип команды.

В файле «FullTree.csv» необходимо заполнить информацию о победах команд в плейофф:



В каждой строке нужно указать счет и логотип команды. Левая колонка служит для удобства, указывая положение команды на картинке. Первые 4 команды располагаются в титре сверху вниз слева (обведены зелеными овалами). Затем идут 4 команды, которые располагаются в титре справа (обведены желтыми овалами). Затем идут 2 команды, обведенные голубыми кружками. Затем 2 команды, обведенные красными кружками. И завершает центральная команда, победившая в финале. Итого 15 команд. Каждая строка имеет 4 параметра, разделенных точкой с запятой: «PlaceInPict»; «Date»; «Score»; «Logo». Например, «Left11;;3;Base\Team_Logo\Uzbek_Tigers.png». Первая колонка создана для удобства ориентации в файле и программами не используется. В начале игр плейофф нужно заполнить логотипы первых 8 команд. Во всех остальных строках должно быть пусто. Например, так:

```
PlaceInPict;Date;Score;Logo
Left11;;;Base\Team_Logo\Uzbek_Tigers.png
Left12;;;Base\Team_Logo\Cuba_Domadores.png
Left13;;;Base\Team_Logo\Italia_Thunder_Black.png
```

```
Left14;;;Base\Team_Logo\Colombia_Heroicos.png
Right11;;;Base\Team_Logo\France_Fighting_Roosters.png
Right12;;;Base\Team_Logo\British_Lionhearts.png
Right13;;;Base\Team_Logo\Kazakhstan_Astana_Arlans.png
Right14;;;Base\Team_Logo\Russia_Patriot.png
Left21;;;
Left22;;;
Right21;;;
Right22;;;
Left31;;;
Right31;;;
Center;;;
```

После того, как станет известна дата проведения соревнования у домашней команды, в файле нужно указать эту дату в формате 25.05.2017 (день, месяц и год). После очередного соревнования дату нужно удалить и записать текущий счет. После завершения пары соревнований и определения победителя нужно скопировать логотип победителя в соответствующую позицию следующего этапа. Например, так выглядит файл после первой игры полуфинала:

```
PlaceInPict;Date;Score;Logo
Left11;;3;Base\Team_Logo\Uzbek_Tigers.png
Left12;;2;Base\Team_Logo\Cuba_Domadores.png
Left13;;1;Base\Team_Logo\Italia_Thunder_Black.png
Left14;;5;Base\Team_Logo\Colombia_Heroicos.png
Right11;;1;Base\Team_Logo\France_Fighting_Roosters.png
Right12;;3;Base\Team_Logo\British_Lionhearts.png
Right13;;2;Base\Team_Logo\Kazakhstan_Astana_Arlans.png
Right14;;4;Base\Team_Logo\Russia_Patriot.png
Left21;08.05.2017;2;Base\Team_Logo\Cuba_Domadores.png
Left22;;3;Base\Team_Logo\Colombia_Heroicos.png
Right21;09.05.2017;;Base\Team_Logo\British_Lionhearts.png
Right22;03.05.2017;;Base\Team_Logo\Kazakhstan_Astana_Arlans.png
Left31;;;
Right31;;;
Center;;;
```

Видно, что прошли все игры четвертьфинала, счет всем командам в четвертьфинале проставлен и определены участники полуфинала. Указаны три даты проведения игр в полуфинале и указан счет после первой игры полуфинала.

На этом подготовка данных закончена.

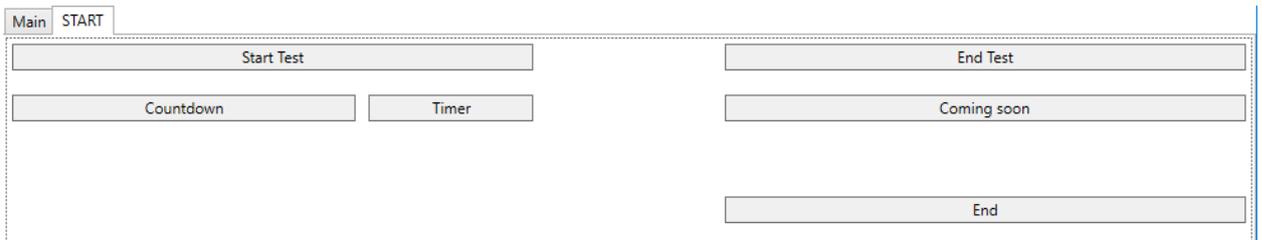
Управление временем.

В титре «Time» показывается текущее время и номер раунда. Для управления временем необходимо запускать программу SLIceHockey Referee. Перед каждым боем нужно выполнять команду меню File->Restart, чтобы время боя начиналось с полного счетчика. При завершении боя по нокауту в титре «Win Red NOW» или «Win Blue NOW» будет показываться текущее время.

Также, в титре Countdown показывается обратный отсчет по часам в программе SLIceHockey Referee.

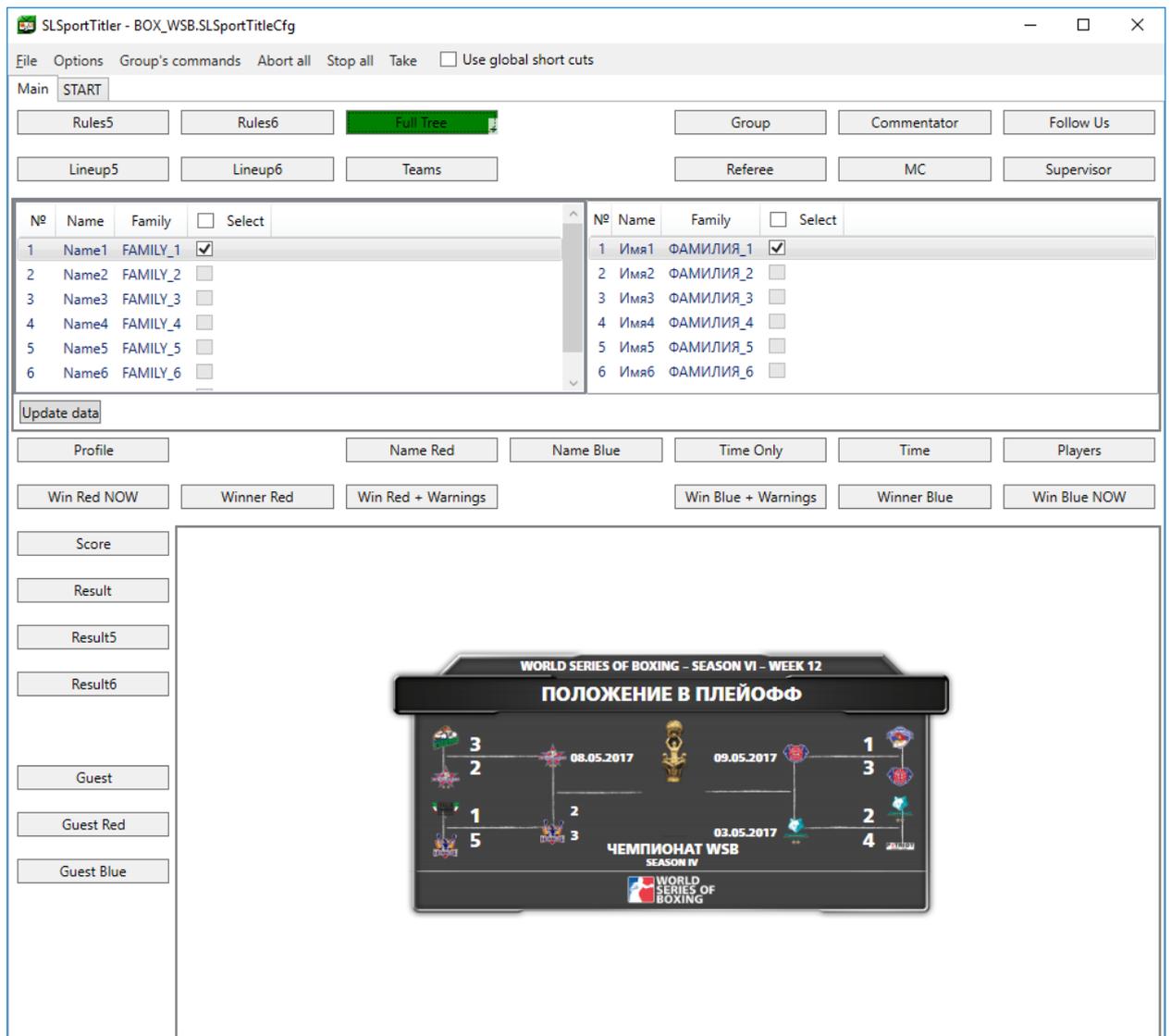
Показ титров

В программе SLSportTitler проект BOX_WSB.SLSportTitleCfg имеет две закладки: Main и START. На закладке START расположены кнопки для показа титров до начала трансляции (и уже после окончания трансляции):



После вывода в эфир кнопки Countdown нужно нажать кнопку Timer. По этой кнопке запустится таймер, который показывает время из программы SLSIceHockey Referee.

На закладке Main располагаются кнопки показа основных титров и окно выбора боксеров. Две верхние строки показывают титры без выбора текущих боксеров. Ниже расположены списки боксеров. Перед каждым боем в колонке Select необходимо выбирать галочку Select боксера нужной категории (номер категории указан в первой колонке). Для этого нужно сначала снять галочку с того, у которого она была включена и включить у нужного. Титры ниже списка с игроками используют выбранных игроков. Ниже расположены две строки с титрами про текущий бой (имена боксеров, текущее время, кто победил). Справа снизу расположено окно предварительного просмотра. Слева от него располагаются титры с результатами боя/матча.



Титры Time и Players не показывают превью, а сразу идут в эфир. Титр Time показывает номер раунда и время до конца раунда, которые задаются в программе SLIceHockey Referee. Перед очередным боем (при смене боксеров, но не между раундами одного боя) необходимо вернуться к первому раунду в программе SLIceHockey Referee. Для этого нужно выполнить команду меню File->Restart.

ВНИМАНИЕ: После каждого раунда нужно внести информацию от судей в базу данных. В колонку j1r1 нужно внести очки от первого судьи в первом раунде, в j2r1 – от второго судьи, в j3r1 – от третьего судьи. В колонку wr1 нужно внести число предупреждений боксеру в первом раунде. После того, как информация про обоих боксеров внесена, нужно обязательно сохранить базу. При сохранении базы автоматически вычисляются очки за бой, но победа никому не присуждается. Теперь можно показывать титр Score (нажимать кнопку UpdateData не требуется). Обращаю внимание, что поля J1, J2, J3, Warn и Jr вычисляются автоматически при сохранении базы данных. В программе SLSportTeamsEditor эти значения не обновляются. Нет никакого смысла править эти значения вручную! В колонки j1r2, j2r2, j3r2 и wr2 вносится информация за второй раунд и так далее.

Если боксер победил досрочно, то нужно остановить таймер в программе SLIceHockey Referee и нажать кнопку «Win Red NOW», если победил боксер левой команды (красный угол) или кнопку «Win Blue NOW», если победил боксер правой команды (синий угол). При этом возникнет диалог, в котором нужно выбрать один из вариантов и нажать ОК. Все варианты содержаться в файле «Design\WinTypeNOW.xml».

Если боксер победил по очкам и у него есть предупреждения, то нужно нажать кнопку «Win Red + Warning» или «Win Blue + Warning». Если боксер победил по очкам и у него нет предупреждений, то нужно нажать кнопку «Win Red» или «Win Blue». При этом возникнет диалог, в котором нужно выбрать один из вариантов и нажать ОК. Все варианты содержаться в файле «Design\WinTypeScore.xml».

По окончании очередного боя, когда вынесено окончательное решение о победе, нужно обязательно записать единицу в колонку IsWinner победившего боксера и сохранить базу. При этом автоматически посчитается командный счет (поле Wins в командной таблице). Соответственно, можно показать титры Result, Result5 или Result6. Опять же, нет никакого смысла вручную править поле Wins, поскольку при сохранении базы это поле будет перезаписано.

После того, как прошли все бои, у победившей команды нужно обязательно записать единицу в колонку IsWinner и сохранить базу. Тогда в титре Result5 и Result6 появится надпись WINNER.

Три нижних титра Guest, Guest Red и Guest Blue позволяют показать подпись про стороннего человека. Для этого необходимо в базе данных у одной из команд добавить в конец еще одного игрока, указать ему большой номер (например, 991), указать имя и фамилию, а в колонке Nationality указать подпись (титул, должность) и сохранить базу. Соответственно, в программе SLSportTitler нужно перечитать базу (нажать кнопку UpdateData), выбрать нового игрока и нажать кнопку с титром.

В титре FullTree показывается положение в таблице плейофф. В начале соревнования показывается титр с текущим счетом 0-0. После окончания соревнования в файл «FullTree.csv» нужно внести итоговый счет и логотип победителя занести в строку следующего этапа. Тогда при показе этого же титра отобразится информация с итогами соревнования.